

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian berikut yang dapat disampaikan oleh peneliti terjadi peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen setelah diberi perlakuan melalui *Game Edukasi Interaktif Berbasis Macromedia Flash*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 54,11 meningkat menjadi 84,82 pada nilai *posttest*. Hasil belajar siswa di kelas kontrol, yang menggunakan model konvensional, menunjukkan peningkatan dari nilai *pretest* 48,79 menjadi 74,10 pada nilai *posttest*.

Perbedaan dalam peningkatan nilai rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa yang memanfaatkan *Game Edukasi Interaktif Berbasis Macromedia Flash* di kelas eksperimen mengungguli prestasi belajar siswa di kelas kontrol yang hanya mengandalkan model konvensional. Hasil uji hipotesis melalui Uji-t menunjukkan nilai F-hitung lebih rendah dari nilai F-tabel, yaitu  $1.904823 < 3.859634$  pada tingkat signifikansi 0.05. Hipotesis yang diujikan adalah bahwa jika  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ , maka ada dampak positif dan signifikan dari penerapan permainan pendidikan interaktif berbasis Macromedia Flash pada prestasi Pembelajaran mengenai tema "Pahlawanku" pada murid kelas IV di SD Negeri 115467 Kanopan Ulu selama Tahun Pelajaran 2023/2024.

## 5.2 Saran

Dari temuan penelitian yang telah dilakukan, peneliti merekomendasikan hal-hal berikut :

1. Guru diharapkan menggunakan Game Edukasi Menggunakan teknologi interaktif yang menggunakan platform Macromedia Flash untuk menghidupkan proses pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran oleh siswa.
2. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan Game Edukasi Interaktif Berbasis Macromedia Flash untuk lebih mendalami isi pelajaran dan secara aktif terlibat pada proses pembelajaran dengan berbagi ide dan pendapat pemecahan masalah pembelajaran.
3. Sekolah diharapkan mendukung proses pembelajaran dengan menyediakan fasilitas yang diperlukan di dalam kelas.
4. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin menggunakan Game Edukasi Interaktif Berbasis Macromedia Flash, disarankan untuk menyiapkan game yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY